

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa globalisasi seperti saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Perkembangan ini memberikan dampak terhadap persaingan dan kebutuhan dunia kerja. Persaingan untuk memperoleh pekerjaan semakin sulit untuk diperoleh karena sumber daya manusia yang dibutuhkan harus memenuhi standar dan kualifikasi yang ditetapkan oleh dunia industri atau dunia kerja. Sumber daya manusia (SDM) yang mempunyai potensi keterampilan yang baik, pemikiran yang cerdas dan penguasaan *softskill* yang teruji adalah orang yang dibutuhkan oleh dunia industri atau dunia usaha saat ini.

Pelaksanaan peningkatan potensi keterampilan dan penguasaan *softskill* diselenggarakan sebagai proses pemberdayaan dan pembudayaan sumber daya manusia (SDM) supaya mampu bersaing. Apabila kualitas SDM mampu memenuhi hal-hal tersebut maka akan mudah dalam bersaing dalam memperoleh dan menciptakan pekerjaan sesuai tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam mewujudkan SDM yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan jaman yang selalu berubah maka dilaksanakan peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi lingkungan hidup yang perubahannya sangat pesat. Dengan pendidikan peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan

dalam proses belajar dan pembelajaran. Seperti dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20 pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara beberapa komponen, antara lain subjek belajar, objek belajar yang dipelajari, dan media pembelajaran. Peserta didik yang aktif berinteraksi dengan komponen tersebut lebih mudah dalam memahami materi.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang. Proses belajar dalam diri peserta didik terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru dan instruktur) ataupun secara tidak langsung. Belajar tidak langsung artinya peserta didik secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar lain. Guru atau instruktur hanyalah satu dari begitu banyak sumber belajar yang memungkinkan peserta didik belajar.

Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi keagamaan dan khusus (UU Sisdiknas, 2003). Menurut Sudji (2017) Pendidikan Kejuruan adalah program pendidikan yang secara

langsung dikaitkan dengan penyiapan seseorang untuk suatu pekerjaan tertentu atau program persiapan untuk tuntutan karir yang lebih tinggi. Pendidikan kejuruan mencakup semua jenis dan bentuk pengalaman belajar yang membantu anak didik meniti tahap-tahap perkembangan vokasionalnya, mulai dari identifikasi, eksplorasi, orientasi, persiapan, pemilihan dan pementapan karir di dunia kerja. Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu.

Pendidikan kejuruan memiliki 3 manfaat yaitu: (1) bagi peserta didik sebagai peningkatan kualitas diri, peningkatan penghasilan, penyiapan bekal pendidikan lebih lanjut, penyiapan diri agar berguna bagi masyarakat dan bangsa serta, penyesuaian diri terhadap lingkungan; (2) bagi dunia kerja dapat memperoleh tenaga kerja berkualitas tinggi, dapat meringankan biaya usaha, dapat memajukan dan mengembangkan usaha; (3) bagi masyarakat yaitu dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dapat meningkatkan produktivitas nasional, yang pada akhirnya dapat meningkatkan penghasilan negara, dapat mengurangi pengangguran. (Sudji, 2017).

Pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja. Dalam hal mempersiapkan lapangan kerja akan efektif jika gurunya telah mempunyai pengalaman yang sukses dalam penerapan keterampilan dan pengetahuan pada operasi dan proses kerja yang

akan dilakukan. Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran maka perlu upaya dalam memanfaatkan segenap sumber belajar yang tersedia.

Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Ma'arif AL-Munawwir Krapyak merupakan lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab dalam menghasilkan lulusan yang handal, kreatif, inovatif, dan siap kerja. Akan tetapi dalam pembelajaran peserta didik masih banyak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan saat pengambilan nilai ulangan harian sistem sistem utama *engine* dan mekanisme katup. Nilai hasil belajar peserta didik mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan (PMKR) dari 26 peserta didik masih 60% yang mampu mencapai nilai KKM dan sebagiannya lagi memperoleh nilai di bawah KKM. Hal tersebut menandakan bahwa ada permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan saat kegiatan belajar mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan, saat menyampaikan materi sistem utama *engine* dan mekanisme katup diketahui peran guru sangat mendominasi di dalam kelas. Pembelajaran teori yang dilaksanakan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah mengakibatkan peserta didik cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Guru menjelaskan materi di depan dengan menggunakan media papan tulis dan hanya membawa modul untuk bahan ajar. Dalam menjelaskan bahasan pokok tentang mesin dengan menggunakan papan tulis akan sangat banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi tersebut. Ditambah pula

sistem utama mesin mobil merupakan ilmu yang abstrak dan akan sulit bila hanya diterangkan dengan media papan tulis.

Ketika dalam pembelajaran peserta didik berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, menulis materi yang dirasa penting dan akan menanyakan apabila masih ada materi yang belum paham. Akan tetapi saat dilaksanakan pengamatan tersebut ketika kegiatan belajar mengajar teori sangat banyak respon lain dari peserta didik. Ada yang memperhatikan dengan sungguh-sungguh, berdiskusi sendiri dan bermain HP secara sembunyi tanpa memperhatikan penjelasan dari guru karena peserta didik tersebut duduk jauh dari guru.

Penggunaan media yang tidak tepat akan membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diterangkan oleh pengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran sangat bermanfaat saat proses belajar mengajar berlangsung, karena pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak monoton, sehingga motivasi belajar peserta didik akan semakin bertambah, selain itu media pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam wawancara kepada sebagian peserta didik didapatkan hasil bahwa memang selama ini kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar teori di kelas. Biasanya metode ceramah dipadukan dengan media papan tulis maupun *power point*. Hal tersebut membuat

pembelajaran kurang interaktif dan peserta didik menjadi cepat bosan saat mengikuti pembelajaran. Sebenarnya guru juga sudah memberikan materi yang berbentuk power point kepada para peserta didik, akan tetapi peserta didik kurang tertarik menggunakan media pembelajaran power point. Secara penyajian materi dan secara desain peserta didik menilai power point yang diberikan kurang menarik. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi didalam power point tersebut, karena power point tersebut hanya berisikan teks point-point pentingnya saja.

Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif, menarik dan mudah dipahami. Dengan media pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik memudahkan memahami materi sistem utama *engine* dan mekanisme katup yang cukup rumit dan kompleks. Selain itu dengan media pembelajaran interaktif diharapkan akan menarik perhatian dan antusias peserta didik untuk belajar teori mesin mobil baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi sangat begitu pesat, sehingga telah tersedia banyak program untuk pembuatan media yang unik, menarik dan kreatif diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif. *Adobe flash* merupakan salah satu dari bermacam-macam program dalam pembuatan media pembelajaran. *Adobe flash* mempunyai kelebihan untuk menampilkan media, yaitu dapat menampilkan gabungan antara grafis, teks, animasi dan suara. Didalam program *adobe flash* dapat

juga membuat tombol interaktif dengan sebuah movie, transparansi warna dalam movie, membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk lainnya, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang ditetapkan, dan dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe seperti *swf, html, jpg, png, exe, mov*.

Berpijak dari masalah di atas, untuk mengurangi metode pembelajaran guru yang masih klasikal perlu adanya media pembelajaran yang mampu membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk memahami sistem utama *engine* dan mekanisme katup. Oleh karena itu, untuk meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PMKR maka adanya pengembangan dari media pembelajaran sistem utama *engine* dan mekanisme katup, berupa **“Media Pembelajaran Interaktif Perawatan Sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup Berbasis *Adobe flash* di SMK”**. Sebagai upaya mengurangi peran guru yang mendominasi pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi permasalahannya:

Nilai hasil belajar peserta didik mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan (PMKR) dari 26 peserta didik masih terdapat 16 peserta didik yang blm lulus KKM yaitu 60% yang belum mencapai nilai KKM, sedangkan nilai kkm yang d pakai adalah 80 sehingga dapat dikatakan

peserta didik belum tuntas belajar. Hal tersebut menandakan bahwa ada permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada proses pembelajaran peran guru sangat mendominasi di dalam kelas, guru masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi bosan.

Metode pembelajaran yang digunakan guru masih klasikal, dalam menyampaikan pokok bahasan sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup karena masih menggunakan media papan tulis. Tidak adanya media pembelajaran yang interaktif berbasis komputer yang ada di SMK Ma'arif AL-Munawwir Krapyak membuat peserta didik malas belajar dengan mandiri. Media pembelajaran yang ada berupa *power point* masih terdapat kekurangan karena hanya menampilkan materi dan peserta didik tidak bisa interaksi sehingga kurang menarik antusias peserta didik.

Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PMKR maka adanya pengembangan dari media pembelajaran sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup, berupa Media Pembelajaran Interaktif Sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup Berbasis *Adobe flash* di SMK Ma'arif AL-Munawwir Krapyak. Sebagai upaya mengurangi peran guru yang mendominasi di kelas, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan. karena dengan media pembelajaran interaktif ini. Karena media pembelajaran interaktif ini bisa memunculkan suara dan animasi video serta tombol-tombol interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka penelitian ini dibatasi pada pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan materi sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup pada mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan. Media yang dibuat berupa media pembelajaran interaktif berbantuan komputer menggunakan *Adobe flash* Sebagai upaya mengurangi peran guru yang mendominasi di kelas, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil dari produk media pembelajaran interaktif perawatan sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup berbasis *adobe flash* ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif perawatan sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup berbasis *adobe flash* ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup

Berbasis *Adobe flash* Di SMK Ma'arif AL-Munawwir Krapyak adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup berbasis *adobe flash*.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup berbasis *adobe flash* yang telah dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi fasilitas media pembelajaran untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran tentang pemeliharaan sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup pada mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan, diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan tentang cara kerja sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan. Memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup sekaligus dapat digunakan sebagai bahan mengajar peserta didik jenjang SMK.

b. Bagi peserta didik

Memperoleh ilmu pengetahuan tentang pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan terutama pada sistem kelistrikan Utama *Engine* dan Mekanisme Katup. Menambah motivasi dan minat belajar peserta didik karena memperoleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

c. Bagi lembaga

Dapat membantu proses belajar mengajar pada mata pelajaran PMKR di SMK Ma'arif AL-Munawwir Krapyak jurusan Kendaraan Ringan, sekaligus media pembelajaran yang efektif untuk membimbing peserta didik tentang pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan terutama pada sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada pengembangan media pembelajaran interaktif perawatan sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup berbasis *adobe flash* di SMK produk yang dihasilkan mempunyai beberapa spesifikasi:

1. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup berbasis *adobe flash* yang berbentuk program aplikasi dan dapat disimpan dalam *Flashdisk* maupun *Compact Disk (CD)*.

2. Media pembelajaran interaktif perawatan sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup berbasis *adobe flash* dapat dijalankan dengan sistem operasi *Windows*. Media yang akan dikembangkan harus dapat menarik minat peserta didik untuk belajar sehingga dalam pembuatannya harus memperhatikan kebutuhan karakteristik peserta didik.
3. Media pembelajaran interaktif perawatan sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup berbasis *adobe flash* memiliki tombol interaktif yang dapat digunakan pengguna. Dengan mengoperasikan tombol-tombol tersebut pengguna dapat mengakses media pembelajaran, memilih materi yang dibutuhkan, menjalankan animasi, menampilkan cara kerja sistem Utama *Engine* dan Mekanisme Katup, menjalankan video dan melakukan pembelajaran secara mandiri.